

- 4.Бройтман С. Н. Лирический субъект // Введение в литературоведение. Литературное произведение: основные понятия и термины. М., 1999. С. 141–153.
- 5.Винокур Г. О. Филологические исследования / Под ред. М. И. Шапира. М., 1990.
- 6.Ковтунова И. И. Поэтический синтаксис. М., 1986.
- 7.Кожин В. В. Книга о русской лирической поэзии XIX в. (Развитие стиля и жанра). М., 1978. С. 95–100.
- 8.Корман Б. О. Избранные труды по теории и истории литературы. Ижевск, 1992.
- 9.Мандельштам О. Э. Слово и культура. М., 1987.
10. Русская грамматика: В 2 т. Т. 1. М., 1980.
11. Эткинд Е. Г. Опыт о местоимении в системе поэтической речи // Поэтика и стилистика русской литературы. Л., 1971. С. 399–407.

Нечепуренко Д.В.

*Научный руководитель: Т.Н. Маркова –
доктор филологических наук, профессор
Челябинский государственный
педагогический университет*

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРИЕМЫ В КОНСТРУИРОВАНИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРА В. ПЕЛЕВИНА

В процессе развития русской литературы конца XX века обнаруживается широкий диапазон эстетических исканий, воплощению которых соответствует нетрадиционная поэтика художественного текста, нестандартное оформление внешней и внутренней композиции становится характерной особенностью современной эстетики. Поэтика художественного текста активно заимствует компьютерные и кинематографические приемы, что, нарушая привычное восприятие текста и книги, вызывает новую эстетическую и психофизическую реакцию, в результате которой читатель вырабатывает качественно новое отношение к информации, выстраивает многофункциональные модели современной жизни, естественно, возводя суггестию на более высокий уровень. Компьютерные технологии оказывают огромное влияние на все области современной жизни, филологию интересуют прежде всего формы и способы их функционирования в современной словесности.

Под компьютерными приёмами мы подразумеваем конкретные способы реализации той или иной компьютерной технологии в вербальном тексте, позволяющие конструировать художественный мир произведения на разных уровнях поэтики: повествовательном,

сюжетно-композиционном, психологическом. Особенно плодотворно тенденция использования компьютерных приёмов проявилась в постмодернистской литературе, в частности в творчестве В. Пелевина. В мировой литературе признанным лидером движения киберпанк считается Вильям Гибсон. Творческая концепция В. Пелевина, задачи, решаемые им, существенно отличаются от устремлений представителей киберлитературы. Писателя не столько волнуют проблемы развития сложной техники, социума как таковые, сколько возможность использования новейших технологий в качестве средства для решения вечных вопросов, что, в свою очередь, позволяет создавать широко востребованные обществом, оригинальные художественные произведения.

В прозе В. Пелевина мы отмечаем максимальное отчуждение автора от текста, от персонажа и читателя. Подобная организация повествования позволяет читателю без давления автора выбрать ту или иную точку зрения, с разных сторон показать ту или иную картину или ситуацию. В произведениях компьютерной прозы Пелевина можно наблюдать как традиционные типы повествования, так и типы повествования со сменами планов, причём переходы от одного к другому не маркированы. «Первой ласточкой компьютерной литературы» считается повесть «Принц Госплана». В ней несколько планов повествования: автор, выступающий в роли геймера, сидящего перед монитором компьютера, наблюдающего и описывающего перемещения фигурки в лабиринте, другой план – персонаж Саша Лапин, инженер Госплана, играющий в компьютерную игру «Принц Персии» и, наконец, сама анимационная фигурка Принца. Благодаря смещению планов, наложению их друг на друга создаётся особый мир – третья реальность, в которой элементы игры причудливо совмещаются с социальными обстоятельствами жизни персонажей.

На словесном уровне использование компьютерных приёмов выражается в экспансии компьютерной лексики и фразеологии (винчестер, монитор, ставить на винт, «семь бед, один "Reset"»), которые функционируют не только как единицы лексикона героев и автора, но и выстраивают архитектуру произведения. Например, вместо привычного «Глава 1» – «LEVEL 1» в повести «Принц Госплана». Открытие книги приравнивается к загрузке компьютерной системы (B > MS DOS), включенной пользователем, чтобы поиграть в игру. Психологический настрой читателя уподобляется психологическому настрою пользователя, геймера, использование компьютерных приёмов трансформирует привычный процесс чтения, приравнивает (приспосабливает) его к взаимодействию субъекта с техникой. Так, читатель, видя надпись «LOADING...», сознательно или подсознательно может приостановить развитие действия, процесс чтения, ожидая загрузки информации, проводя параллель со знакомой компьютерной игрой. Через посредство компьютерных приёмов достигается иллюзия реально ощутимого нахождения в игре, не перед книгой, а перед

монитором. **LOADING, LEVEL 1** – стандартные надписи, которые видит человек на мониторе, играя в компьютерную игру. Эти элементы вступают в комплементарные отношения с текстом, создавая целостность, воспринимаемую на сюжетном уровне, так как воспринимаются и как слово и как значок – команда, в некоторой степени рисунок. Это приводит к трансформации семантико-синтаксического текстового целого. Кроме того, эти компоненты замедляют действие не подобно традиционным главам, а используя определённое смысловое наполнение, опыт современного читателя: загрузка игры, переход на новый уровень, пауза.

Композиция повести «Принц Госплана» обусловлена внутренней логикой развития компьютерной игры. В качестве сюжета писатель использует типичный сценарий видеоигры-путешествия (quest), в которой герой, способный выполнять ограниченное количество функций, чаще физического характера: бегать, прыгать, сражаться (Если нажать "Right", она (фигурка) побежит вправо. Если нажать "Left" — влево, и так далее) должен кого-то или что-то найти (Принцессу). Компьютерные приёмы позволяют своеобразно использовать композиционные повторы: герой может, нажав на паузу, по своему усмотрению останавливать тот или иной эпизод, чтобы лучше его пройти, остановить опасное развитие действия, схитрить, введя код. Подобная остановка действия позволяет герою, нажавшему паузу решать другие свои дела, перерейдя в параллельный мир. То есть компьютерные приёмы раздвигают пространственно-временные границы, делая их проницаемыми, вариативными. Повесть Пелевина заканчивается тем, что главный герой по-новому запускает ту же самую игру. Композиционное кольцо органично вписывается в философскую концепцию писателя, согласно которой метафизическую сущность мира выражает его графическое обозначение – круг. Компьютерная игра предстает метафорой человеческой жизни, отражающей ее будничность, ограниченность и опасность, а также абсурдность и эфемерность главной цели, длительность и трудность достижения которой не оправдывается результатом.

После «Принца Госплана» последовали аналитико-иронический рассказ «Святочный киберпанк или "рождественская ночь-117.DIR"» (1996) и эссе «Ultima Тулеев, или Дао выборов» (1996) – произведения компьютерной тематики, но с традиционной организацией повествования, что можно объяснить малым объёмом выбранных жанров: затруднительно создать полноценно функционирующий синтетический многослойный мир, не расписывая подробно его особенности.

В форме чата написан «Шлем ужаса. Креатифф о Тесее и Минотавре». Герои повести (романа, пьесы), будучи изолированными друг от друга, общаются только через компьютерную сеть. Интернет, чат, будучи коллективными явлениями, стимулировали

интерес писателя к решению краеугольных вечных вопросов бытия: что есть? чего нет? где мы находимся. И решает их уже не один герой (ум), а мегаум, название которому – Шлем ужаса. Никто из участников сети не может дать вразумительный ответ, а вопросов становится всё больше. Мотив загадочного и мистического шлема ужаса локализован в произведении на разных уровнях, в различных формах. Он может являть собой отдельное слово или словосочетание, повторяемое и варьируемое, или представлять как нечто обозначаемое посредством различных лексических или графических единиц, например, эпиграфа, или оставаться угадываемым в подтексте. Сферу мотивов составляют звенья произведения, отмеченные внутренним, невидимым курсивом, который нужно ощутить и распознать чуткому читателю. Важнейшая черта мотива – его способность оказываться полуреализованным в тексте, явленным в нем неполно. Мотивы «Шлема ужаса» не выступают как аспект только одного произведения, это важное звено в цепи всей творческой концепции писателя. Меняются названия мотивов и способ художественного воплощения: «некомпьютерный» одноразовый вибрационалистический манекен, мир – игра в «Принце Госплана», Homo Zapiens, лабиринт – иллюзия. Снова, как и в «Принце Госплана», достигается иллюзия реально ощутимого нахождения внутри развивающегося действия, иллюзия, при которой кажется, что и читающий может присоединиться к беседе героев; эффект еще более усиливается, если читать произведение на компьютерном дисплее.

Что касается концепции человека в компьютерной прозе Пелевина, то писатель стремится уподобить героев самой мысли, чистому сознанию. Пелевин стремится освободить своих героев-персонажей от социальных, культурных, природных и других несовершенных пластов. Однако каждый из героев индивидуализирован: имеет свой темперамент, вкус, предпочтения, чувствуется интеллектуальная разница. Участник чата, считая себя мерой остального мира, не подозревает, что находится внутри лабиринта, не только в линейном понимании, но и в более глубоком, концептуальном плане.

Виктор Пелевин последовательно и эффективно обращается к компьютерным технологиям и компьютерным приемам. Его творчество отражает изменения в техническом развитии общества и изменения в сознании современного человека. В новейшей литературе происходят радикальные сдвиги в области формы и содержания как ответ на вызовы нового тысячелетия. Осмысление этих процессов представляется увлекательной и весьма перспективной задачей для молодых исследователей.